

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN
SISTEM PEMESANAN ONLINE PADA LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Teknik Informatika



Oleh :

AGNES PUSPITA DEWI

0934010140

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2013

SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN
SISTEM PEMESANAN ONLINE PADA LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB

Di Susun Oleh :

AGNES PUSPITA DEWI
0934010140

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal : 29 November 2013

Pembimbing :

Tim Penguji :

1.

1.

Rinci Kembang Hapsari, S.Si. M.Kom
NIDN. 0712127701

I Gede Susrama, S.T.,M.Kom
NPT. 370060602111

2.

2.

Ir. Kindriari Nurma W., M.T
NIP. 19611112 198903 2 001

Henni Endah W.S.T.,M.Kom
NPT. 376091303481

3.

I Made Suartana, S.Kom M.Kom
NPT.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Surabaya

Ir. Sutiyono, MT
NIP. 19600713 198703 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN

SISTEM PEMESANAN ONLINE PADA LAPANGAN FUTSAL

BERBASIS WEB

Oleh :

AGNES PUSPITA DEWI

0934010140

Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan
Gelombang II Tahun Akademik 2013

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Rinci Kembang Hapsari, S.Si. M.Kom

NIDN. 0712127701

Ir. Kindriari Nurma W., M.T

NIP. 19611112 198903 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT

NIP. 19650731 199203 2 001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT atas segala rahmat karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Sistem Pemesanan Online pada Lapangan Futsal Berbasis Web”. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW.

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini, salah satunya adalah untuk memenuhi salah satu syarat dan menyelesaikan program strata satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Selesainya tugas akhir ini tentunya tak lepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, bapak dan ibu yang senantiasa mendo'akan dan mendukung untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Rinci Kembang Hapsari, S.Si. M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing dalam penyusunan tugas akhir.
4. Ibu Kindriari Nurma W. MT. selaku Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing dalam penyusunan tugas akhir ini.

5. Kakak – kakak aku yang selalu mendukung di saat aku lelah.
6. Calon suami “Mario Andreti” yang senantiasa menemani aku dalam pembuatan laporan, dan selalu memberikan support agar skripsinya cepat selesai.
7. Teman – teman, Dyah, Vivi, Sinta, Devi, Ana, Ayu, Ida, dan masih banyak lagi. Yang slalu memberikan support.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penyusunan tugas akhir ini tidak menutup kemungkinan adanya kekurangan dalam penulisannya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang membaca tugas akhir ini.

Surabaya, November 2013

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I

PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Sekilas Tentang Futsal	7
2.1.1. Sejarah Singkat Futsal	7
2.1.2. Sejarah Singkat Perusahaan	9
2.2. Sistem Teknologi Informasi	10
2.2.1. Aplikasi Sistem Teknologi Informasi	10
2.2.2. Perkembangan Sistem Teknologi Informasi	11
2.2.3. Konsep Dasar Sistem, Informasi dan Sistem Teknologi Informasi	12

2.2.4.	Komponen – Komponen Sistem Informasi	14
2.3.	Unified Modelling Language (UML)	17
2.3.1.	Sejarah Singkat UML (Unified Modeling Language)	18
2.3.2.	Konsep Dasar UML	20
2.3.3.	Langkah – Langkah Penggunaan UML	21
2.3.4.	Tool Yang Mendukung UML	22
2.4.	Rational Rose 2000©	23
2.4.1.	Use case diagram	25
2.4.2.	Class Diagram	30
2.4.3.	Sequence Diagram	34
2.4.3.	Activity Diagram.....	36

BAB III

METODE PENELITIAN	39
3.1.	Alur Sistem Booking Online pada Persewaan Lapangan Futsal Genic . 39
3.1.1.	Proses Booking Lapangan Futsal Genic Secara Manual 39
3.1.2.	Proses Booking Lapangan Futsal Genic dengan Menggunakan Website 40
3.2.	Sequence Diagram pada Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Genic ... 42
3.2.1.	Sequence Diagram pada Proses Beranda 42
3.2.2.	Sequence Diagram pada Proses Registrasi 43
3.2.3.	Sequence Diagram pada Proses Login 43
3.2.4.	Sequence Diagram pada Proses Booking Online 44
3.2.5.	Sequence Diagram pada Proses Cancel Booking Online 45
3.2.6.	Sequence Diagram pada Proses History Booking 46
3.2.7.	Sequence Diagram pada Proses Edit Profile 46

3.2.8.	Sequence Diagram pada Proses Ganti Password	47
3.2.9.	Sequence Diagram pada Proses Testimoni	47
3.2.10.	Sequence Diagram pada Proses Cek Lapangan	48
3.2.11.	Sequence Diagram pada Proses Kelola Beranda Web	48
3.2.12.	Sequence Diagram pada Proses Update Deposit	49
3.2.13.	Sequence Diagram pada Proses Manage Laporan	49
3.3.	Activity Diagram pada Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Genic	50
3.3.1.	Activity Diagram pada Proses Beranda	50
3.3.2.	Activity Diagram pada Proses Registrasi	51
3.3.3.	Activity Diagram pada Proses Login	51
3.3.4.	Activity Diagram pada Proses Booking Online	52
3.3.5.	Activity Diagram pada Proses Cancel Booking Online	53
3.3.6.	Activity Diagram pada Proses History Booking	54
3.3.7.	Activity Diagram pada Proses Edit Profile	54
3.3.8.	Activity Diagram pada Proses Ganti Password	55
3.3.9.	Activity Diagram pada Proses Testimoni	55
3.3.10.	Activity Diagram pada Proses Cek Lapangan	55
3.3.11.	Activity Diagram pada Proses Kelola Beranda Web	56
3.3.12.	Activity Diagram pada Proses Update Deposit	56
3.3.13.	Activity Diagram pada Proses Manage Laporan	57
3.4.	Class Diagram pada Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Genic	57
3.5.	Desain Database pada Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Genic	59
3.6.	Perancangan Antar Muka	62
3.6.1.	Perancangan Antar Muka Halaman Admin	62
3.6.2.	Perancangan Antar Muka Halaman Member / Guest	63

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1. Spesifikasi Sistem	64
4.1.1. Perangkat Keras (Hardware)	64
4.1.2. Perangkat Lunak (Software)	64
4.2. Implementasi Desain Antarmuka	65
4.2.1. Implementasi Desain Antarmuka Guest	65
4.2.1.1. Home	65
4.2.1.2. Testimoni	66
4.2.1.3. Daftar Anggota	67
4.2.1.4. Hubungi Kami	67
4.2.1.5. Login Member	68
4.2.1.6. Jadwal Lapangan	68
4.2.2. Implementasi Desain Antarmuka Member	69
4.2.2.1. Registrasi	69
4.2.2.2. Login Member	70
4.2.2.3. Update Data Member	70
4.2.2.4. Ganti Password Member	71
4.2.2.5. Konfirmasi	71
4.2.2.6. Booking Lapangan	72
4.2.2.7. History Booking	75
4.2.2.8. Log Out	77
4.2.3. Implementasi Desain Antarmuka Admin	77
4.2.3.1. Login Admin	77
4.2.3.2. Beranda Web Admin	77
4.2.3.3. Booking Lapangan	78

4.2.3.4. Data Member	78
4.2.3.5. Harga Lapangan	80
4.2.3.6. Article News	81
4.2.3.7. Pencarian	81
4.2.3.8. User Account	82
4.2.3.9. Website S E O	82
4.2.3.10. Logout Admin	83
4.3. Uji Coba Perangkat Lunak	83
4.3.1. Uji Coba Daftar Anggota	83
4.3.2. Uji Coba Login Member	84
4.3.3. Uji Coba Cek Lapangan	84
4.3.4. Uji Coba Testimoni pada Member	84
4.3.5. Uji Coba Booking Lapangan Futsal Genic	85
4.3.6. Uji Coba Cancel Booking Lapangan Futsal	86
4.3.7. Uji Coba Free Booking Lapangan Futsal Genic	86

BAB V

PENUTUP	87
5.1. Kesimpulan	87
5.2. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengolahan Data	15
Gambar 2.2	Siklus Pengolahan Data Yang Dikembangkan	15
Gambar 2.3	Metodologi Pemodelan Berorientasi Objek	19
Gambar 2.4	Konsep Dasar UML	20
Gambar 2.5	Contoh Rational Rose	24
Gambar 2.6	Komponen Rational Rose 2000	25
Gambar 2.7	Komponen Utama dari Use Case Diagram	26
Gambar 2.8	Browser Use Case	26
Gambar 2.9	Memilih Menu untuk Window Use Case Diagram	27
Gambar 2.10	Memilih Menu Memunculkan Actor	27
Gambar 2.11	Menuliskan Nama Actor dan Use Case	27
Gambar 2.12	Daftar Actor, Use Case, dan Use Case Diagram dalam Browser .	28
Gambar 2.13	Contoh Hasil Akhir Pembuatan Use Case Diagram	30
Gambar 2.14	Komponen Utama dari Class Diagram	31
Gambar 2.15	Membuat Association Class	34
Gambar 2.16	Membuat Relasi Generalisation	34
Gambar 2.17	Penambahan Message Ke Sequence Diagram	36
Gambar 2.18	Penambahan Reflexive Message ke Sequence Diagram	36
Gambar 2.19	Contoh activity diagram	38
Gambar 3.1	Pemesanan Lapangan Futsal Genic yg Dilakukan secara Manual.	39
Gambar 3.2	Use Case Diagram pada Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Genic	41
Gambar 3.3	Sequence Diagram pada Proses Beranda	42
Gambar 3.4	Sequence Diagram pada Proses Registrasi	43
Gambar 3.5	Sequence Diagram pada Proses Login	44
Gambar 3.6	Sequence Diagram pada Proses Booking Online	44
Gambar 3.7	Sequence Diagram pada Proses Cancel Booking Online	45

Gambar 3.8	Sequence Diagram pada Proses History Booking	46
Gambar 3.9	Sequence Diagram pada Proses Edit Profile	46
Gambar 3.10	Sequence Diagram pada Proses Ganti Password	47
Gambar 3.11	Sequence Diagram pada Proses Testimoni	47
Gambar 3.12	Sequence Diagram pada Proses Cek Lapangan	48
Gambar 3.13	Sequence Diagram pada Proses Kelola Kelola Beranda Web	48
Gambar 3.14	Sequence Diagram pada Proses Update Deposit	49
Gambar 3.15	Sequence Diagram pada Proses Manage Laporan	49
Gambar 3.16	Activity Diagram pada Proses Beranda	50
Gambar 3.17	Activity Diagram pada Proses Registrasi	51
Gambar 3.18	Activity Diagram pada Proses Login	52
Gambar 3.19	Activity Diagram pada Proses Booking Online	52
Gambar 3.20	Activity Diagram pada Proses Cancel Booking Online	53
Gambar 3.21	Activity Diagram pada Proses History Booking	54
Gambar 3.22	Activity Diagram pada Proses Edit Profile	54
Gambar 3.23	Activity Diagram pada Proses Ganti Password	55
Gambar 3.24	Activity Diagram pada Proses Testimoni	55
Gambar 3.25	Activity Diagram pada Proses Cek Lapangan	56
Gambar 3.26	Activity Diagram pada Proses Kelola Beranda Web	56
Gambar 3.27	Activity Diagram pada Proses Update Deposit	57
Gambar 3.28	Activity Diagram pada Proses Manage Laporan	57
Gambar 3.29	Class Diagram pada Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Genic .	58
Gambar 3.30	Form Halaman Utama Admin	63
Gambar 3.31	Form Login Admin	63
Gambar 3.32	Form Halaman Utama Member/Guest	63
Gambar 4.1	Home pada Web Pemesanan Lapangan Futsal Genic	66
Gambar 4.2	Testimoni pada Web Pemesanan Lapangan Futsal Genic	66
Gambar 4.3	Daftar Anggota pada Web Pemesanan Lapangan Futsal Genic....	67
Gambar 4.4	Hubungi Kami pada Web Pemesanan Lapangan Futsal Genic	67

Gambar 4.5	Login Member pada Web Pemesanan Lapangan Futsal Genic	68
Gambar 4.6	Jadwal Lapangan pd Web Pemesanan Lapangan Futsal Genic	68
Gambar 4.7	Registrasi Member pd Web Pemesanan Lapangan Futsal Genic..	69
Gambar 4.8	Registrasi Menjadi Member Berhasil	69
Gambar 4.9	Registrasi Gagal Dilakukan	70
Gambar 4.10	Login Member	70
Gambar 4.11	Update Data Member	71
Gambar 4.12	Ganti Password Member	71
Gambar 4.13	Konfirmasi	72
Gambar 4.14	Tampilan Menu Booking	72
Gambar 4.15	Proses Booking Lapangan Futsal Genic Berhasil	73
Gambar 4.16	Proses Booking Lapangan Futsal Genic Gagal	73
Gambar 4.17	Member mendapatkan Free Booking	74
Gambar 4.18	Informasi Mengenai Jumlah Free Booking	74
Gambar 4.19	Member Menggunakan Free Booking	74
Gambar 4.20	Member Tidak Menggunakan Free Booking	75
Gambar 4.21	Tampilan History Booking	75
Gambar 4.22	Konfirmasi Cancel Booking	76
Gambar 4.23	Cancel Booking Berhasil	76
Gambar 4.24	Status Cancel Booking yang Telah Berhasil	76
Gambar 4.25	Login Admin	77
Gambar 4.26	Beranda Web Admin	77
Gambar 4.27	Pilihan Lapangan Booking	78
Gambar 4.28	Data Booking Lapangan	78
Gambar 4.29	Data Member	79
Gambar 4.30	Data Profil Member	79
Gambar 4.31	Tambah Deposit Member	79
Gambar 4.32	Hasil Tambah Deposit	80
Gambar 4.33	Daftar Booking Member	80

Gambar 4.34	Menentukan Harga Lapangan Futsal Genic	81
Gambar 4.35	Article News	81
Gambar 4.36	Laporan Pemesanan Lapangan Futsal Genic	81
Gambar 4.37	Laporan Cancel Booking pada Lapangan Futsal Genic	82
Gambar 4.38	User Account Admin	82
Gambar 4.39	Website S E O	82
Gambar 4.40	Uji Coba Registrasi Menjadi Member	83
Gambar 4.41	Uji Coba Login Member	84
Gambar 4.42	Uji Coba Cek Lapangan	84
Gambar 4.43	Uji Coba Testimoni pada Member	85
Gambar 4.44	Uji Coba Booking Lapangan Futsal Genic	85
Gambar 4.45	Uji Coba Booking Lapangan Futsal Genic Berhasil Dilakukan ...	85
Gambar 4.46	Uji Coba Konfirmasi Booking	86
Gambar 4.47	Uji Coba Cancel Booking	86
Gambar 4.48	Uji Coba Free Booking Lapangan	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Member	59
Tabel 3.2	Tabel Admin	59
Tabel 3.3	Tabel Lapangan	60
Tabel 3.4	Tabel Transaksi	60
Tabel 3.5	Tabel Free Booking Online	61
Tabel 3.6	Tabel Cancel Booking Online	61
Tabel 3.7	Tabel Laporan	61
Tabel 3.8	Tabel Deposit	62
Tabel 3.9	Tabel Waktu	62
Tabel 4.1	Implementasi Desain Antarmuka	65

“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM PEMESANAN ONLINE PADA LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB”

DOSEN PEMBIMBING I : RINCI KEMBANG HAPSARI, S.Si. M.Kom

DOSEN PEMBIMBING II : Ir. KINDRIARI NURMA W, MT

PENYUSUN : AGNES PUSPITA DEWI

ABSTRAK

Perusahaan Futsal Genic yang khusus bergerak di bidang pemesanan lapangan Futsal saat ini masih dilakukan secara manual, yaitu pemesan datang ke lapangan tersebut dan melakukan pemesanan kepada penjaga lapangan. Selain itu, penjadwalan pemesanan lapangan saat ini masih dalam bentuk tulisan (buku).

Dengan adanya kebutuhan ini dibuatlah sebuah aplikasi pemesanan lapangan Futsal Genic berbasis Web yang diterapkan di perusahaan Pemesanan Lapangan Futsal Genic yang digunakan untuk pemesanan online, dan penjadwalan penyewaan lapangan berbasis web. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat mempermudah admin dalam mengelola lapangan Futsal Genic. Serta laporan dari data booking dapat tersusun dengan rapi.

Pembuatan sistem pemesanan lapangan Futsal Genic ini menggunakan Desain yang diterapkan dalam lingkungan web, yang berbasis PHP dan menggunakan database MySQL.

Kata Kunci : Pemesanan, Online, Futsal.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Futsal yang begitu luar biasa di masyarakat ternyata penyedot perhatian para pelaku bisnis. Mereka melihat Futsal sebagai ladang usaha yang menjanjikan. Kini bisnis Futsal tumbuh bak jamur di musim hujan. Tidak hanya di Surabaya, di kota lain seperti Bandung, Medan, Jakarta, Palembang dan kota – kota besar lain, bermunculan lapangan – lapangan Futsal berstandar Internasional. Hal ini menandakan makin banyak pengusaha yang mencoba terjun ke bisnis ini. Tetapi yang patut dipertanyakan, apakah pengusaha tersebut sudah mampu memenuhi kepuasan customer-nya. Hal ini seharusnya dapat di lihat dari ramai tidaknya bisnis Futsal tersebut. Lancarnya bisnis ini juga dipengaruhi oleh kepuasan customer. [1]

Customer biasanya menginginkan lapangan yang bermutu, cara pemesanan lapangan yang mudah dan efisien, jaringan komunitas pada tempat Futsal tersebut dan masih banyak lagi yang lainnya. Saat ini, pemesanan lapangan masih dilakukan secara manual, yaitu pemesan datang ke lapangan tersebut dan melakukan pemesanan kepada penjaganya. Sangat efektif sekali jika pemesanan lapangan dapat dilakukan secara online. Karena dewasa ini, semua orang sudah mengenal internet. Internet tidak hanya digunakan untuk mencari informasi atau hanya sekedar browsing, tetapi dapat dimaksimalkan dengan aplikasi – aplikasi lain [1].

Masalah lain yang timbul adalah penjadwalan pemesanan lapangan saat ini masih dalam bentuk tulisan. Hal ini masih sangat tidak efisien, karena operator harus membuat buku jurnal tiap minggunya. Belum lagi, jika terjadi pembatalan penyewaan lapangan, maka operator harus menghapusnya dengan cara manual (menggunakan tip – ex atau eraser). Pembuatan web untuk bisnis Futsal tersebut, dengan fitur yang menyediakan pemesanan online, dan penjadwalan penyewaan lapangan berbasis web. Di sisi lain, pemilik Futsal juga mendapatkan keuntungan:

1. Informasi mengenai jadwal penyewaan lapangan akan tersusun secara rapi dan efisien.
2. Web Futsal itu sendiri dapat berfungsi sebagai sarana pemesanan tempat Futsal tersebut kepada semua orang, sehingga jaringan komunitas pada tempat Futsal tersebut akan terbentuk.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dikemukakan di atas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu web untuk bisnis Futsal yang dapat melakukan pemesanan lapangan secara online?
2. Bagaimana cara menampilkan informasi mengenai jam kosong / available lapangan?
3. Bagaimana memudahkan member untuk mendapatkan informasi free booking yang telah di kumpulkan dan melihat saldo deposit tersebut?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini ditujukan untuk membatasi ruang lingkup dari penelitian dan pengerjaan aplikasi, diantaranya:

1. Pembayaran sewa lapangan Futsal dilakukan dengan deposit terlebih dahulu.
2. Deposit member dapat dilakukan dengan cara: member melakukan transfer ke pihak penyewa lapangan, kemudian member mengkonfirmasi ke pihak admin. Dan admin yang akan memasukkan nominal deposit ke dalam web.
3. Fasilitas reservasi, untuk pemesanan lapangan Futsal secara online. Tetapi hanya member yang dapat melakukan akses.
4. Tidak membahas mengenai lupa password pada member.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat suatu web untuk bisnis Futsal yang dapat melakukan pemesanan lapangan secara online.
2. Menampilkan informasi mengenai jam kosong / available lapangan.
3. Memudahkan member untuk mendapatkan informasi free booking yang telah dikumpulkan dan melihat saldo deposit tersebut.

1.5. Manfaat

Manfaat yang didapatkan melalui aplikasi Tugas Akhir ini adalah, pihak penyewaan lapangan Futsal bisa mengoptimalkan pelayanan mereka sehingga

kepuasan customer bisa terjaga. Keuntungan terus berjalan dengan baik dan mengurangi resiko kehilangan customer.

Untuk pihak customer, dengan adanya sistem penyewaan lapangan Futsal berbasis web ini mendapatkan kemudahan dalam mengakses sistem penyewaan lapangan Futsal ini. Sedang dalam hal perkembangan teknologi, hal ini merupakan terobosan baru bagi dunia usaha dalam pemberian informasi dan pengaksesan yang mudah mengingat web bukan hal yang mahal lagi bagi masyarakat.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah:

1. Studi literature tentang:

- Bisnis Futsal dan wawancara terhadap pemilik Futsal tersebut.
- Teori Web Programming (online reservation).
- Bahasa PHP dan SQL sebagai database.

2. Pengumpulan data:

Dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisa data yang ada pada dokumen atau arsip perusahaan, serta wawancara langsung.

3. Analisis dan desain sistem:

- Analisis sistem: menganalisis sistem yang akan digunakan sesuai dengan keinginan perusahaan.
- Analisis permasalahan: menganalisis permasalahan apa yang dihadapi.

- Analisis kebutuhan: menganalisis semua kebutuhan yang diperlukan.
- Analisis resiko: menganalisis semua resiko yang akan dihadapi.

4. Membuat program

- Pembuatan desain dan program web serta struktur dan koneksi database – nya.
- Pengujian program melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah di buat apakah sesuai dan tepat untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dan penggunaanya.

5. Uji coba dan evaluasi aplikasi

Pada tahap ini penulis melakukan uji coba aplikasi dan menganalisa aplikasi yang telah di buat dengan mempertimbangkan kemungkinan kesalahan yang terjadi.

6. Dokumentasi dan penyusunan laporan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literature sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan serta pembahasan tugas akhir ini di bagi menjadi beberapa bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latang belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika dari penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam membuat sistem, berisi dasar – dasar teori yang didapatkan dari berbagai literature yang mendukung penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai analisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, perancangan atau pemodelan sistem untuk aplikasi yang di bangun.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dari perancangan sistem yang telah di buat, yang meliputi implementasi, hasil uji coba dan evaluasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan – kesimpulan yang di peroleh dari hasil penelitian dan saran – saran yang diperlukan untuk penyempurnaan penelitian.